CARTOON NETWORK

SCOOBY-DOO!™

PELIGRO en la CIUDAD FANTASMA™

Guía del Usuario











SOBRE THE LEARNING COMPANY®

Desde 1980 The Learning Company® ofrece los programas educativos de más calidad del mercado. Nuestros premiados productos ayudan al niño a desarrollar su capacidad de razonamiento y su creatividad y al mismo tiempo fomentan aspectos esenciales de su formación, como la lectura, la escritura y las matemáticas.

Todos los productos de The Learning Company se someten a pruebas y estudios exhaustivos en los que participan profesionales de la educación, padres y los propios niños. Cada producto ofrece un equilibrio preciso de contenido educativo y de entretenimiento, para que su hijo se divierta y aprenda.

¿Cómo lo conseguimos? Con personajes atractivos, situaciones estimulantes, cuidados ambientes de juego, el sonido y los gráficos más avanzados y niveles de dificultad progresiva y segmentos del juego que pueden adaptarse a las necesidades concretas del niño.

Como padres y educadores sabemos que la formación es un proceso continuo y por eso hemos desarrollado un sistema completo de programas para cada edad. Es un sistema cuidadosamente dividido de acuerdo con las etapas evolutivas que le permitirá elegir fácilmente el producto más apropiado para su hijo en cada momento de su desarrollo educativo. Parte del sistema de The Learning Company consiste en que cada uno de nuestros productos está dirigido a un grupo de edad determinado y a un área de conocimientos con temas pensados para aumentar el interés del niño por aprender.



Indice

BIENVENIDO

¡Bienvenido a Scooby-Doo™, Mystery Adventures™! Súbete a la Mystery Machine™ con Scooby-Doo™, Shaggy, Daphne, Fred y Velma, resuelve con ellos terribles misterios y vive aterradoras aventuras.



En todas las aventuras de Scooby-Doo hay un personaje fantasmal que anda asustando a todo el mundo. ¿Quieres a ayudar a Scooby-Doo, a Shaggy y a todo el grupo a investigar y a descubrir quién está detrás de esta escalofriante situación?

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para: IBM® PC y compatibles, Pentium® 166 MHz o superior

Con:

- Windows® 95/98
- 32 MB de memoria (RAM)
- Disco duro con 40 MB de espacio libre*
- Unidad de CD-ROM de óctuple velocidad
- Monitor en color de 16-bits que admita resolución de 640 x 480
- Tarjeta de sonido compatible con Windows
- DirectX 7.0 o superior (se instalará si es necesario)
- Tarjeta de vídeo compatible con DirectX
- Altavoces
- Ratón

Recomendado:

- Buscador de Internet, como Netscape® Navigator® 4.0 o Microsoft® Internet Explorer® 4.0 o superior
- Módem a 28,8 Kbps o superior
- Impresora (preferiblemente en color)

**Pueden necesitarse 7 MB más de espacio para instalar Adobe® Acrobat® Reader.*

INSTALAR E INICIAR EL PROGRAMA

Scooby-Doo™: Peligro en la ciudad fantasma™ funciona desde la unidad de CD-ROM. No obstante, hacen falta 40 MB de espacio en el disco duro para guardar algunos archivos del programa.

En estas instrucciones se da por supuesto que está activada la función de reproducción automática (AutoPlay) de Windows (normalmente está activada cuando se instala Windows en el ordenador. En la documentación Windows encontrarás más información).

Para instalar el programa:

1. Introduce el CD del programa en la unidad de CD-ROM.
2. Cuando aparezca el indicador de instalación, elige **Sí** para empezar el proceso de instalación.
3. Sigue las instrucciones que irán apareciendo en la pantalla.

Cuando hayas terminado la instalación, el programa se iniciará automáticamente cuando introduzcas el CD del programa en la unidad de CD-ROM.

Para iniciar el programa:

1. Introduce el CD del programa en la unidad de CD-ROM.
2. Selecciona **Jugar**.

Cuando cierres el programa volverás al escritorio. Puedes reiniciar el programa directamente desde el menú Inicio si el CD sigue en la unidad de CD-ROM (estas instrucciones también sirven si está desactivada la reproducción automática).

Para abrir el programa desde el menú Inicio:

- Seleccione el botón **Inicio**. Luego selecciona sucesivamente **Programas, The Learning Company®** y **Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma**.

Pantalla de presentación



Pincha aquí para empezar a jugar.

Pincha aquí para ver los extras en línea (consulta *Extras en línea*).

Pincha aquí para salir del programa.

Pincha aquí para ver la guía del usuario.

Pincha aquí para desinstalar o reinstalar el programa.

VER LOS EXTRAS

Antes de jugar a *Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma*, no te pierdas los extras que incluye el CD del programa.

Extras en línea*

También puedes visitar páginas Web muy divertidas, sobre todo para los aficionados a los misterios de Scooby-Doo. No tienes más que elegir **Visitar Scooby-Doo en línea** en la pantalla de presentación. Y a navegar por la Web y descubrir muchas cosas sobre Scooby-Doo, Shaggy y los demás.

Nota: Tendrás que configurar la conexión a Internet para poder visitar estas páginas (consulta *Instalar e iniciar el programas*).

**Las opciones en línea pueden suprimirse en cualquier momento*.

PARA EMPEZAR

Antes de empezar a jugar a *Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma*, tendrás que firmar y elegir un nivel de dificultad para el misterio.

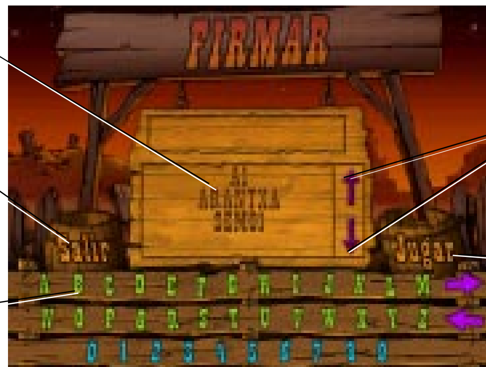
Firmar

Primero, escribe tu nombre. En la pantalla del libro de visitantes encontrarás el nombre de todos los jugadores anteriores. Escribe tu nombre en la lista de jugadores y pincha **Jugar**.

Pincha en un nombre de la lista para seleccionarlo.

Pincha aquí para salir del programa.

Pincha en las letras para formar tu nombre.



Con las flechas puedes moverte por la lista de jugadores.

Pincha aquí para empezar a jugar.

Pantalla del libro de visitantes

Para reanudar el juego donde lo dejaste, busca tu nombre y selecciónalo. Si no has resuelto el misterio y no ves tu nombre, usa las flechas del lateral de la lista para buscarlo. Luego elige **Jugar** para seguir adelante.

Esta lista puede tener 99 nombres como máximo. Para añadir uno más tendrás que borrar alguno. Selecciona el nombre que quieres eliminar y pulsa **Borrar**. El nombre del jugador se borrará del disco duro.

Elegir el nivel de dificultad

Siempre que empieces una partida nueva tendrás que elegir un nivel de dificultad. Puedes elegir tres niveles: Horroroso (fácil), Más horroroso (medio) y Horrorosísimo (difícil).

Pantalla de nivel de dificultad



Para empezar un juego con un nivel de dificultad, pincha en la imagen que hay encima.

Nota: Si encima del nivel que has elegido no hay ninguna imagen, lleva el ratón al espacio vacío. La imagen se iluminará y ya puedes pinchar para elegir ese nivel de dificultad.

Nota: No puedes cambiar el nivel de dificultad en mitad de una partida. Si estás en una partida y te das cuenta de que es demasiado fácil o demasiado difícil, tendrás que empezar otra. Para eso tendrás que borrar tu nombre de la pantalla del libro de visitantes y volver a escribirlo seleccionando un nivel de dificultad distinto (consulta *El menú principal*).

PELIGRO EN LA CIUDAD FANTASMA

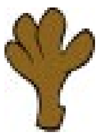
¿Será verdad que hay un fantasma en la ciudad abandonada de Los Burritos? Un profesor de arqueología está excavando por toda la ciudad para descubrir los secretos de los bandidos del pasado. Pero su trabajo se interrumpió bruscamente cuando apareció la misteriosa figura del jinete sin rostro. Dicen que es el fantasma de un bandido… ¿Será el jinete sin rostro un fantasma de verdad? ¿O habrá alguien oculto tras el jinete sin rostro, alguien que quiere que el pasado de Los Burritos siga siendo un secreto para siempre? Únete a Scooby-Doo, Shaggy, Daphne, Fred y Velma, conoce con ellos a los extraños habitantes de Los Burritos y ayúdales a resolver el misterio de Peligro en la ciudad fantasma.

EXPLORAR LA CIUDAD

Para resolver el misterio del jinete sin rostro tendrás que recorrer toda la ciudad, buscando pistas y objetos útiles. A veces tendrás que superar alguna prueba para poder seguir adelante. Escucha a los personajes que irán apareciendo: te darán pistas para resolver esas pruebas. Si necesitas más ayuda, pincha en Scrappy-Doo™, en la barra de herramientas (consulta *Ayuda*).

Recoger objetos útiles

Recorre todas las habitaciones y todos los rincones de la ciudad fantasma y pincha los objetos que veas en la pantalla. Si encuentras algún objeto que puedes usar luego, recógelo: sólo tienes que pincharlo con el ratón. Estos objetos se guardarán en tu inventario, en la barra de herramientas (consulta *La barra de herramientas*).



Cuando pases el ratón sobre un objeto animado, el cursor se convertirá en una pata de Scooby-Doo que se abre y se cierra (si el objeto es una salida, el cursor se transformará en una pata de Scooby-Doo con un dedo extendido. Consulta *Ir de un sitio a otro*).

¡Ten cuidado con el jinete sin rostro! En algunos sitios puede aparecer el jinete sin rostro: quiere asustarte para que te rindas. Tendrás que volver al lugar donde haya aparecido el jinete sin rostro. Nunca se sabe dónde va a aparecer. Cada vez que entres en un sitio habrá elegido un escondite distinto.

Ir de un sitio a otro

Lleva a Scooby-Doo, a Shaggy y a los demás por las distintas salas y las diferentes zonas de la ciudad pinchando en las salidas que verás en pantalla. Cuando te encuentres cerca de una salida, el cursor se convertirá en una pata. La pata indica la dirección en la que irás si sigues por esa salida.



Nota: Si pinchas en Scrappy-Doo en la barra de herramientas y luego en la salida, Scrappy-Doo te dirá a dónde lleva la salida (consulta *Ayuda*).

ENTRAR EN ZONAS MISTERIOSAS

Scooby-Doo y Shaggy son bastante miedosos. Si algún sitio les asusta, no entrarán si no les das unas galletas. El número de galletas depende del nivel de dificultad que hayas elegido.



Para entrar en una zona misteriosa necesitarás dos galletas en el nivel Horroroso, tres en el Más horroroso y cuatro en el Horrorosísimo. En la barra de herramientas puedes ver cuántas galletas tienes (consulta *La barra de herramientas*). Si no tienes bastantes galletas para entrar en una zona misteriosa, puedes conseguir más haciendo las actividades del programa (consulta *Conseguir galletas*).

Hablar con los personajes

Cuando te encuentres con un personaje, habla con él para que te dé información sobre el misterio.

Para hablar con un personaje:

- Pincha en la figura del personaje varias veces, hasta que ya no tenga nada nuevo que contarte.

Nota: Escucha bien lo que te digan los personajes. Si encuentras un objeto que necesita el personaje, dáselo. Así te contará más cosas sobre el misterio.

Conseguir galletas

Necesitarás muchas galletas para convencer a Scooby-Doo y a Shaggy de que entren en las zonas misteriosas de la ciudad fantasma (consulta *Entrar en zonas misteriosas*). Puedes conseguir galletas en varias actividades que irás encontrando en tu recorrido por la ciudad. Si quieres salir de la actividad, espera a que se agote el tiempo de la lucha de tartas o, si estás en el corral de la herradura, pincha en la estrella amarilla. Así podrás seguir investigando por Los Burritos.

Si te quedas sin galletas, puedes conseguir más haciendo de nuevo las actividades.

Nota: Puedes tener 99 galletas como máximo. Si llegas a 99 y quieres más, primero tendrás que dar algunas a Scooby-Doo y a Shaggy.

PELEA DE TARTAS

Aquí puedes ver cuántas galletas has ganado en la actividad.

En el reloj puedes ver el tiempo que tienes para esta actividad.



El jinete sin rostro ha desafiado a Scooby-Doo a una pelea de tartas. ¿Puedes ayudar a Scooby-Doo a tirar tartas al fantasma? Ganarás una galleta por cada tarta que alcance al fantasma.

Pon el cursor encima de donde quieras hacer blanco. Luego pulsa el botón del ratón para tirar la tarta.

¡Tienes que ser muy rápido! El tiempo de esta actividad está limitado y depende del nivel de dificultad que hayas elegido. En el nivel Horroroso dura 1 minuto, 45 segundos en el nivel Más horroroso y 30 segundos en el nivel Horrorosísimo. Pero no te preocupes: puedes volver a jugar cuando quieras.

EL CORRAL DE LA HERRADURA

Pincha aquí para salir de la actividad.



Ayuda a Scooby-Doo a jugar a las herraduras. Conseguirás galletas por cada herradura que consigas enganchar en una estaca.

Pulsa el botón del ratón para que aparezca la pata de Scooby-Doo. Púlsalo otra vez para que tire la herradura. Pero ¡cuidado!

Si tardas demasiado, Scooby-Doo tirará la herradura sin tu ayuda.

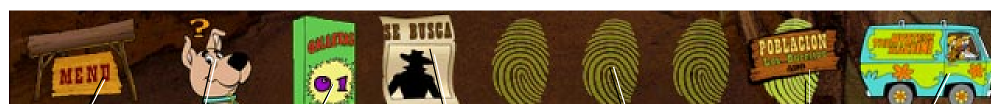
**No te preocupes si se termina la actividad: recuerda que puedes repetirla todas las veces que quieras.*

LA BARRA DE HERRAMIENTAS

En cualquier momento del juego puedes ver lo que has avanzado consultando la barra de herramientas que hay en la parte baja de la pantalla. Para cerrar la barra de herramientas, pincha en la Mystery Machine. Para abrir la barra de herramientas, pincha otra vez en la Mystery Machine.

Los objetos que vayas recogiendo se guardan en tu inventario, en la barra de herramientas, hasta que los uses. Puedes tener cuatro objetos como máximo al mismo tiempo. También puedes usar la barra de herramientas para ir al menú principal, para ver la ayuda de Scrappy-Doo™ y para ir a la pantalla de sospechosos y pistas. La barra de herramientas sirve también para ver cuántas galletas tienes.

Barra de herramientas



Pincha aquí para ir al menú principal.

Aquí puedes ver cuántas galletas tienes.

Puedes recoger más objetos para rellenar estos huecos.

Pincha aquí para abrir y cerrar la barra de herramientas.

Pincha aquí para ver la ayuda de Scrappy-Doo (consulta *Ayuda*).

Pincha aquí para ir a la pantalla de sospechosos y pistas (consulta *Repasar las pistas*).

Pincha en un objeto para usarlo (consulta *Usar un objeto de la barra de herramientas*).

El menú principal

En el menú principal puedes empezar una partida nueva, ir a la pantalla de opciones de sonido y salir del programa. Si empiezas un misterio nuevo tendrás que volver a firmar en el libro.

Nota: Acuérdate de usar un nombre distinto si quieres guardar el juego que tienes a medias.

Pantalla del menú principal



Pincha aquí para empezar un misterio nuevo.

Pincha aquí para salir del programa (se guardará la partida que estás jugando).

Pincha aquí para ir a la pantalla de opciones de sonido (consulta *Elegir las opciones de sonido*).

Pincha aquí para seguir con la misma partida.

ELEGIR LAS OPCIONES DE SONIDO

En esta pantalla puedes cambiar el volumen de los sonidos, la música y los diálogos.

Pincha aquí para volver al menú principal.



Pincha en el clavo de la opción de sonido que quieras cambiar y arrástralo hasta el volumen que quieras (1 es el más bajo y 10 el más alto).

Pantalla de opciones de sonido

Ayuda



Si durante el juego necesitas ayuda, pincha en Scrappy-Doo™ en la barra de herramientas. El cursor se convertirá en un signo de interrogación. Mueve el ratón por la pantalla: el signo de interrogación se moverá cuando pases por encima de ciertos objetos. Pincha en esos objetos y Scrappy-Doo te dará información muy útil.



Así es como te ayuda Scrappy-Doo:

- Si pinchas en una salida, Scrappy-Doo te dirá a dónde te lleva esa salida.

Usar un objeto de la barra de herramientas

Durante el juego puedes usar los objetos que hayas recogido. Por ejemplo, puedes dar un objeto a un personaje o usar una llave para abrir una puerta. Para usar un objeto, búscalo en la barra de herramientas y pincha encima de él. Después pincha donde quieras usar el objeto. Por ejemplo, encima de un personaje o en una puerta.

Los objetos sólo pueden usarse una vez: si los usas de la forma adecuada, desaparecen de la barra de herramientas. Si no puedes usarlo, seguirá en la barra de herramientas hasta la próxima ocasión.

JUGAR

A medida que explores la ciudad fantasma de Los Burritos con Scooby-Doo, Shaggy, Daphne, Fred y Velma, irás conociendo a los cinco sospechosos. Tu misión es ayudar a Scooby-Doo, Shaggy y los demás a averiguar detrás de cuál de estos sospechosos se oculta el jinete sin rostro.

Conseguirás pistas sobre la verdadera identidad del jinete sin rostro ayudando a cada uno de los sospechosos. Después tendrás que organizar las pistas para resolver el misterio del jinete sin rostro (consulta *Repasar las pistas*).

Conoce a los sospechosos

Cada vez que te encuentres con un sospechoso nuevo tendrás que ayudarlo en algo. Si lo consigues, el sospechoso te dará una pista sobre la verdadera identidad del jinete sin rostro.

EL PROFESOR ARTIE FACKT



El jinete sin rostro ha encadenado al profesor Artie Fackt. ¿Podrás encontrar las llaves y liberarlo? Están escondidas en el bar.

JENNY LARIAT

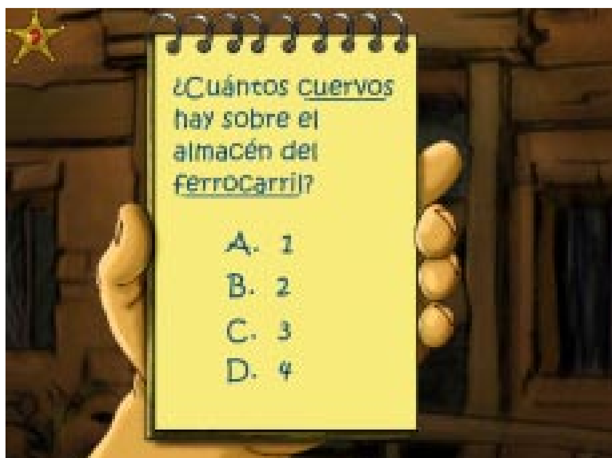


Jenny Lariat está atrapada debajo del escenario. Mueve las palancas para que suban los sacos de arena.

¡Pero ten cuidado! A veces baja un saco de arena al mismo tiempo que otro sube. ¿Serás capaz de descubrir en qué orden hay que mover las palancas para levantar todos los sacos de arena al mismo tiempo?



EL SHERIFF CHUCK D. WAGON



¿Conoces bien todo lo que hay en Scooby-Doo, Peligro en la ciudad fantasma? Si contestas bien a las preguntas del sheriff Wagon, te recompensará con una pista para resolver el misterio.

GUMMY BAYER Y DOLORES



Gummy Bayer está durmiendo al lado de su burro Dolores y no hay manera de que se despierte. Despierta a Gummy haciendo sonar los cencerros de Dolores. Tienes que copiar los sonidos de los ronquidos de Gummy. Fíjate en los cencerros: te será más fácil.

I.C. DOUBLE



I.C. Double quiere recomponer algo del pasado de Los Burritos. ¿Le ayudas a colocar las piezas? Haz clic en las piezas que están en el suelo y arrástralas al sitio que deben ocupar en la silueta que hay a un lado de la pantalla.



Repasar las pistas

Cada vez que uno de los sospechosos te dé una pista irás la a la pantalla de sospechosos y pistas para que puedas repasar la pista nueva. También puedes ir a esta pantalla cuando quieras usando la barra de herramientas (Consulta *La barra de herramientas*).

Pantalla de sospechosos y pistas



Si has hablado con algún sospechoso, en estos carteles aparecerá su fotografía. Pincha en la foto para oír un resumen de lo que has averiguado sobre él.

Pincha aquí para seguir investigando por la ciudad.

En este estante aparecerán todas las pistas que hayas reunido. Pincha en una para oír la descripción.

Cuando pases el ratón sobre una pista aparecerá una descripción.

Usa las pistas para saber quién se esconde tras el jinete sin rostro. Algunas pistas se refieren a un sospechoso en concreto, porque son cosas que podría usar o llevar. Otras te dan información sobre los motivos del sospechoso para alejar a la gente de Los Burritos.

Cuando hayas reunido todas las pistas, repásalas para decidir quién ha ideado convertirse en el fantasma de la ciudad. Pero ¡cuidado! Algunas pistas son falsas y pueden desorientarte, porque acusan a un inocente. Tendrás que andarte con cuidado: en el nivel Horroroso hay una pista falsa y dos en los otros niveles.

Cuando tengas todas las pistas de todos los sospechosos tendrás que buscar un objeto que es la pista definitiva: te ayudará a encajar todas las piezas y a resolver el misterio.

Desenmascarar al jinete sin rostro

Cuando tengas la pista definitiva podrás desenmascarar al jinete sin rostro. Fred te acompañará de nuevo a la pantalla de sospechosos y pistas. Pincha en la foto del sospecho que creas que es el responsable del misterio del jinete sin rostro. ¡A ver si has acertado!

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Primero pruebe esto: Si tiene problemas con el programa, limpie el disco. Limpie con cuidado las marcas de dedos y el polvo, con un paño suave y limpio que no desprenda pelusa, humedecido con agua o con un producto para limpiar CD. No use pañuelos de papel, porque pueden arañar la superficie.

Si tiene alguna duda, llame al Servicio Técnico, al +34 (0) 902 490 346.

1. **El icono del programa** *Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma* **no aparece en el escritorio ni en el menú Inicio.**
   - Instale otra vez el programa.

2. **Aparece un mensaje que dice que no hay suficiente espacio en el disco duro.**
   Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma necesita 40 MB de espacio en el disco duro, para los datos y los archivos ejecutables del programa (hace falta más espacio para guardar la información de los jugadores si hay más de cinco).
   - Borre algunos archivos después de hacer una copia de seguridad.

3. **Aparece un mensaje que dice que no hay suficiente memoria para ejecutar el programa.**
   Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma necesita como mínimo 32 MB de memoria instalada (RAM) para funcionar. Es posible que la memoria del ordenador esté ocupada con otros programas activos en segundo plano.
   - Cierre todas las aplicaciones que estén abiertas y reinicie el programa.

4. **El programa va muy lento.**
   Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma necesita un ordenador Pentium a 166 MHz como mínimo, con unidad de CD-ROM de óctuple velocidad para un rendimiento básico.
   - Cierre todas las aplicaciones que estén abiertas.
   - Compruebe que tiene los últimos controladores de vídeo de Windows compatibles con DirectX para la tarjeta de gráficos (solicite al fabricante de la tarjeta de vídeo información sobre los últimos controladores).

5. **No se oyen la música, el sonido o las voces.**
   - Compruebe que los altavoces están bien conectados al ordenador. Compruebe si están enchufados y encendidos y que hay volumen.
   - Compruebe si la tarjeta de sonido es compatible con Windows y si está correctamente configurada para Windows. Asegúrese de que la tarjeta de sonido está diseñada específicamente para su versión de Windows. Compruebe si el volumen está bien. Consulte en la documentación del fabricante la información sobre la tarjeta de sonido.



- Compruebe si el nivel de mezclas es correcto.
  Seleccione el botón **Inicio**. En el menú Inicio, elija **Programas.** Luego elija **Accesorios, Multimedia** (Windows 95) o **Entretenimiento** (Windows 98) y **Control de volumen**. Mire si los mandos del panel de control de mezclas están arriba y compruebe que no está seleccionado ningún botón que anule el sonido.

6. **El juego se para al dar una galleta a Scooby-Doo o a Shaggy**. Puede ser porque el ordenador no tiene tarjeta de sonido certificada para DirectX. Tal vez pueda solucionarlo así:
   - Abra el Panel de control desde el menú Inicio de Windows.
   - Seleccione el icono de Yamaha DS.
   - Desactive Direct Sound.
   - Si no se soluciona el problema, consulte al fabricante de la tarjeta de sonido.

7. **Aparecen gráficos raros. La imagen se detiene de pronto.**
   - Pruebe con el controlador de pantalla a 640 x 480 y colores de 16 bits que incluye la tarjeta de vídeo (encontrará más información en la documentación de Windows).
   - Compruebe que tiene instalados los últimos controladores de vídeo para Windows (pida más información al fabricante de la tarjeta de vídeo).

8. **Los colores no se ven bien.**
   - Ajuste el color y el brillo del monitor.
   - Compruebe que el color está en 16 bits.
   - Desactive el salvapantallas.
   - Cierre todas las aplicaciones que estén abiertas.
   - Compruebe que tiene instalados los últimos controladores de gráficos (pida más información al fabricante de la tarjeta de vídeo).

9. **La ventana del programa es muy pequeña.**
   Es posible que la ventana del programa no ocupe toda la pantalla.
   - Para que sea lo más grande posible, compruebe que la pantalla está en 640 x 480 (consulte la documentación de Windows).

10. **No se imprime nada.**
    - Compruebe que la impresora está conectada y encendida.
    - Compruebe el indicador luminoso de la impresora para ver si señala “en línea” o “seleccionada”.
    - Compruebe que los cables de la impresora están bien conectados.
    - Compruebe que ha seleccionado por lo menos un elemento del área de impresión. Si corresponde, vea si está seleccionado **Coloreado** o **Contorno**.





11. Al imprimir, las imágenes o el texto se ven descoloridos, borrosos o con rayas.
Las cintas negras se desgastan más o menos por igual, pero las de color se desgastan de forma desigual y hacen que la impresión tenga rayas o esté borrosa.
- Cambie la cinta o el cartucho de tinta de la impresora.

12. La impresora muestra un mensaje de "sin memoria".
- Compruebe que la impresora tiene por lo menos 1 MB de memoria.

13. No puedo conectarme a las páginas Web.
Para ello necesita un buscador.
- Compruebe que tiene un navegador correctamente instalado. En la documentación del buscador y de Windows encontrará más información.
- Compruebe que los archivos con extensión .HTM (por ejemplo, "bookmark.htm") están asociados con el buscador correspondiente.
  Para ello, pinche dos veces en cualquier archivo .HTM. Si el buscador no se abre, cree una asociación desde el Explorador de Windows (consulte la documentación de Windows si necesita más información).



CONSULTAR AL SERVICIO TÉCNICO

Si tiene alguna pregunta sobre *Scooby-Doo: Peligro en la ciudad fantasma*, consulte la sección Solución de problemas. Si no encuentra la respuesta, The Learning Company ofrece varias opciones de servicio técnico. Si necesita más ayuda después de leer esta guía del usuario y la información en línea, a continuación encontrará los datos para ponerse en contacto con el servicio técnico.

Servicio técnico

Servicios en línea:

- Página Web: www.learningco.com
- Correo electrónico del servicio técnico: hotlineplaneta@hotmail.com
- Teléfono: +34 (0) 902 490 346 Lunes-Viernes 9.30-16.30
- Fax: +34 (0) 93-232.26.20 horas
- Dirección postal: Servicio de Atención al Cliente
  c/ Valencia 560, 4ª Planta
  08026 Barcelona

Lamentamos no poder facilitar pistas ni consejos sobre el juego en este servicio, ya que es únicamente para problemas técnicos.

No olvide incluir los datos siguientes en su correspondencia escrita:

- Información para contacto (nombre y dirección de correo electrónico, y teléfono y dirección postal si lo desea)
- Descripción del problema
- Nombre del producto y número de versión (normalmente figura en la etiqueta del CD)
- Marca del ordenador
- Sistema operativo (por ejemplo, Windows 95)
- Tipo de procesador y velocidad
- Memoria RAM (en MB o megabytes)
- Fabricante de la tarjeta de vídeo
- Fabricante de la tarjeta de sonido
- Tipo de impresora
- Espacio libre en el disco duro
- Programas en segundo plano (antivirus o salvapantallas)

CRÉDITOS

THE LEARNING COMPANY

Productores
Elizabeth K. Perrault
Erik B. Zwerling
Productor ejecutivo
Mimi Leinbach
Responsables de marcas
Barbara Griffin
Debora Kalin
Responsable superior de marcas
Tom Craven
Directora de marcas licenciadas
Karen Peterson
Director de control de calidad
Dan Mizuba
Supervisor de control de calidad
Andrew Viloria
Responsables de control de calidad
Wilfred Albovias
John Varela
Equipo de control de calidad
Sarah Burlingame
Sabrina Fahmi
Michael Fraser
Jennifer Kim
Sean Sy
Haw-Yuan Yu
Especialista educativa
Janet Lafler
Editora de documentación
Fedora Chen
Redacción de la guía de ayuda
Emmeline Chen
Diseño de interfaz
Todd Wong
Vicepresidente de ingeniería
Hugo Paz
Ingeniería de producción
Matt Archambault
Especialista de operaciones
Alaleh Hatamaria
Directora de diseño
Sally Mark
Agencia de diseño
Moore Design Group
Ilustración
Moore Design Group
Directora multimedia
Princess Evelyn Dubocq
Responsable de publicidad
Susan Salminen
Vicepresidente de investigación y desarrollo
Thom Ackerman Maslow
Vicepresidente de marketing
Ellen Holbrook
Vicepresidente internacional de desarrollo y localización
Pierre-François Boselli
Directora técnica internacional
Sylvain Cassini
Jefe de proyecto internacional
Pierre-Jean Doriel
Supervisor internacional de control de calidad
Arnaud Buret
Responsable de control de calidad
Guillaume Pradet
Director de marketing international
Hubert Cruse
Jefa de grupo internacional
Sophie Corbel
Contacto comercial
Karine Pabon
Agradecimientos especiales
Brian Flynn
Patrick Daleiden
Bruce Reilly
David Daleiden
Stephen Geering
John Fearnside
Joe Sibilski
Rick Cronan
Dia Smith
Agradecimientos muy especiales
Bruce Reilly
Agradecimientos especiales
Salami Studios
Blackwell Communications Group
Robyn Braverman
Don Dacanay
Ganean De La Grange
Kenny Dinkin
Pat Elliot
Sallee Green
Chris Hoge
Greg Long
Christa McClintock
Gina Morimoto
Tim Nelson
Gabriele Rennie
Kevin Richardson
Elizabeth Robinson
Lisa Thomas
David Wilmore
Jana Wilson-Wade
Sherri Wright

Warner Bros. Interactive Entertainment

VP Worldwide Publishing, Kids' WB! Music and Interactive Entertainment
Michael Harkavy
Director de Interactive Entertainment
Rob Sebastian
Responsable de Interactive Entertainment
Scott Johnson
Productor ejecutivo
Brett Skogen
Productora
Heidi Behrendt
Director creativo
Charles Carney
Directores artísticos
Allen Helbig
Peter Tumminello
Coordinador de marketing
Jim Molinaro
Ayudante ejecutivo
Zachary Monge
Agradecimiento especial a Hanna-Barbera
William Hanna
Joseph Barbera
Iwao Takamoto
Davis Doi
Jim Stenstrum
Michael Diaz
Collette Sunderman

TerraGlyph Interactive Studios

Vicepresidente y director creativo
Dick Thorn
Productor
Mark Smith
Diseñador principal
Tony Sherman
Diseño adicional
Mark Smith
Ryan Gwynne
Productor auxiliar
John F. Kelly
Programadores principales
Steve Ellmore
Rob Morgan
Programadores de herramientas
Steve Briggs
Christian Gustaffsson
Textos
Klaus Schuller
Música original y orquestación
Eddie Heidenreich
Diseñador principales de sonido
Mike Connelly
Supervisión de diálogos
Curtis Marolt
Sonido adicional e ingeniería
Stephen Geering
Eddie Heidenreich
Curtis Marolt
Intérprete principal
Kathy Tootelian
Otros intérpretes
Kathy Tootelian
Mike "Thor" Fritz
Joe Szwajkowski
Animación 2D
TerraGlyph Productions Limited, Dublín, Irlanda
James Bauer
Mike "Thor" Fritz
David Torronio
Moro Studios SL, Madrid, España
Fernando Moro- Director de estudio
Brownbag Studios, Dublín, Irlanda
Animación 3D
Jim Rodda
Herramientas y gráficos 2D
Tony Sherman
Nick Munteen
Tamra L. Sherman
Coordinadora de producción
Cindy Siadek
Asistentes de producción
Chris Reczek
Rob Schoenbacher
Responsable de pruebas
Mike Casso
Pruebas del producto
Nick Muntean
Dave Casso
Andy Hanson
Geoff Zailyk
Michael Archuleta
Donald Jobe
Soporte técnico de desarrollo
Mark Maxon

Voces

Personajes de Scooby-Doo
David García es Scooby-Doo, Roberto Cuenca es Scrappy-Doo y Juan Logar es "Shaggy" Rogers™ Luis Martín Díaz es Fred Jones Carolina Montijano es Velma Dinkley Concepción López es Daphne Blake
Voces de personajes secundarios
Miguel Zúñiga es el sheriff Chuck D. Wagon Julio Núñez es Gummy Bayer Ana Jiménez es Jenny Lariat Victor Agramunt es el profesor Artie Fackt Mario Arenas es I.C. Double
Dirección de voces
Luis Martín Díaz
Voces de los personajes de Scooby-Doo grabadas en
Tecnison. Madrid
Ingeniero de grabación
Tecnison. Madrid
Voces de los personajes secundarios grabadas en Tecnison. Madrid

ACUERDO DE LICENCIA DE THE LEARNING COMPANY

PRODUCTOS PARA USUARIOS INDIVIDUALES

ÉSTE ES UN ACUERDO LEGAL ENTRE USTED (UN INDIVIDUO O UNA ENTIDAD) Y THE LEARNING COMPANY, INC. ("THE LEARNING COMPANY"). INSTALANDO O UTILIZANDO EL SOFTWARE, USTED ESTÁ DE ACUERDO EN SOMETERSE A LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO. SI NO LOS ACEPTA Y ES USTED EL COMPRADOR ORIGINAL DEL SOFTWARE, DEVUÉLVALO CUANTO ANTES (INCLUYENDO EL MATERIAL IMPRESO) AL LUGAR EN EL QUE LO ADQUIRIÓ PARA QUE LE DEVUELVAN SU DINERO.

LA LICENCIA DE SOFTWARE DE THE LEARNING COMPANY

GARANTÍA DE LICENCIA. Este Acuerdo de Licencia le permite utilizar una sola copia del software de The Learning Company (el "Software"), que puede incluir documentación electrónica, en un solo ordenador o estación de trabajo. El Software está "en uso" en un ordenador cuando está cargado en la memoria temporal (por ejemplo, la RAM) o está instalado en la memoria permanente (por ejemplo, el disco duro, la unidad de CD-ROM u otro dispositivo de almacenamiento) de dicho ordenador. Es posible que no pueda utilizar el software en una red o en cualquier otro dispositivo de transferencia sin que cada usuario simultáneo tenga una copia original del Software y su documentación.

COPYRIGHT. Todos los derechos sobre la propiedad intelectual del Software (incluyendo todas las animaciones, las imágenes, los mapas, las fotografías, la música, el vídeo, el audio y el texto incorporados en el Software) son propiedad de The Learning Company y sus asociados, proveedores y autorizados, y están protegidos por las leyes estadounidenses de los derechos de autor y por cláusulas de convenios internacionales. The Learning Company y sus asociados, proveedores y autorizados conservan todos los derechos no expresamente garantizados. Usted debe tratar el Software como cualquier otro material protegido por derechos de autor, a excepción de tener permitida la realización de una copia con fines de archivación o respaldo. No está permitida la copia del material impreso que acompaña al Software. Tampoco está permitido alquilar o prestar el Software, pero las escuelas y librerías sí pueden prestarlo a terceros siempre que el Software se encuentre en formato CD y cada usuario reciba una copia de este Acuerdo de Licencia, que controlará el uso de dicho Software. Puede transferir sus derechos bajo este Acuerdo de manera permanente siempre que el receptor acepte los términos de este Acuerdo y usted transfiera la licencia garantizada por este Acuerdo, así como el Software y todo el material impreso asociado y no conserve copias. No está permitido descodificar, descompilar o desensamblar el Software, salvo hasta donde esta restricción esté expresamente prohibida por la ley aplicable. No se pueden distribuir copias impresas de ninguna documentación de usuario proporcionada en formato electrónico. Las restricciones contenidas aquí se aplican igualmente a CD-ROM híbridos, que pueden contener varias versiones del Software para su uso en distintos sistemas operativos. Sin tener en cuenta el tipo de soporte que reciba, puede utilizar únicamente la parte correspondiente para su ordenador o estación de trabajo individual.

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES. EN NINGÚN CASO THE LEARNING COMPANY O SUS AFILIADOS, PROVEEDORES Y AUTORIZADOS SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, ESPECIAL, CIRCUNSTANCIAL, ECONÓMICO, OCULTO O CONSIGUIENTE PRODUCTO DEL USO O DE LA INCAPACIDAD DE USO DEL SOFTWARE, DE LA DOCUMENTACIÓN DE USUARIO O DEL SOPORTE TÉCNICO ASOCIADO, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, LOS DAÑOS O COSTES CORRESPONDIENTES A LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS, NEGOCIO, BUENAS RELACIONES, DATOS O PROGRAMAS DE ORDENADOR, INCLUSO AUN HABIENDO SIDO AVISADOS DE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS. EN NINGÚN CASO EXCEDERÁ LA RESPONSABILIDAD DE THE LEARNING COMPANY Y DE SUS AFILIADOS, PROVEEDORES Y AUTORIZADOS DE LA CANTIDAD PAGADA POR USTED POR EL SOFTWARE. COMO ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSIGUIENTES O CIRCUNSTANCIALES, LA LIMITACIÓN ANTERIOR PUEDE NO APLICÁRSELE A USTED.